

最高位戦日本プロ麻雀協会  
競技規定

# 第1章 競技の基本

## 第1条 競技の構成

競技は1卓4人で行う、東南二風の半荘を以って1回戦とする。  
半荘に於いて、1周目を東場、2週目を南場とする。

## 第2条 用具

1. 麻雀牌は一式 136枚を用いる。
2. サイコロは六面サイを2個用いる。

## 第3条 縛り

和了(アガル)時に一翻以上の役を必要とする。  
これを常時一翻縛りという。

## 第4条 場ゾロ

アガリに対し、常時二翻を加えて計算する。

## 第5条 投サイ

自動卓の場合、開門は一度振り、手積み卓では二度振りとする。

## 第6条 発声

競技行為を対局者に告知する為に次の発声をする。

- ①吃(チー)
- ②碰(ポン)
- ③槓(カン)
- ④立直(リーチ)
- ⑤栄和(ロン)
- ⑥自摸和(ツモ)

## 第7条 トラブル

1. 競技中に疑義が生じた場合は、立会人の裁定に従う。
2. 対局者同士で一旦了承した事項の再提訴は認めない。

## 第2章 手牌・王牌・海底牌・河底牌・嶺上牌・懸賞牌

### 第8条 手牌

手牌は13枚を原則とし、一槓ある毎に1枚増す。

### 第9条 王牌

開門後の壁牌末尾より数えて14枚を残し、これを王牌という。

### 第10条 海底牌

王牌直前の牌を海底牌という。海底牌を摸した者は槓子をつくることができない。

### 第11条 河底牌

海底牌を摸した者と、海底直前の牌を摸し槓をした者は、自己にアガリがなければ、任意の牌を1枚捨てなければならない。この捨てられた牌を河底牌という。河底牌を「チー・ポン・カン」する事はできない。

### 第12条 嶺上牌

槓子ができた時は、壁牌最後尾から1枚を摸して補充する。この補充牌を嶺上牌という。嶺上牌は王牌の最尾幢上段から順次に取り。嶺上牌は槓子を明示してからでなければ取ることができない。

### 第13条 懸賞牌(ドラ)

#### 1. [本ドラ]

開門場所が決まると同時に王牌末尾より3幢目の上段の牌を表に向け、この牌をドラ表示牌といい、その次順牌(三元牌は便宜上、白・發・中の順)をドラとする。ドラ表示牌を表に向けるのは、その箇所に直面している者が行い、先に嶺上牌を下におろす。ドラ表示牌の開け間違いは、親の第一打(もしくは暗槓)以前ならば訂正する。それ以後に発覚、指摘のある時は、当該表示牌を有効とし、本来の位置の牌と交換し競技を進行する。

#### 2. [槓ドラ]

ドラは槓が有る事に増え、一つ目の槓では王牌末尾より4幢目の上段の牌を表に向け、これが新ドラ表示牌となる。以後この行為を繰り返し、四つ目の槓では7幢目となる。

#### 3. [裏ドラ]

立直者には裏ドラがつく。すべての表ドラ表示牌の下段牌が裏ドラ表示牌となる。すべてのドラは1枚につき一翻とする。

## 第3章 競技の進行

### 第14条 座位の決定

対局者4人が任意の場所に座り、「東・南・西・北」の4牌と「①・②」の2牌（1・2または一・二も可能）、計6牌を伏せた状態で洗牌する。その後、横一列に並べる。洗牌して並べた者の対面がサイコロを振る。出た目の場所が仮東の場所となり、その者がサイコロを振る。

洗牌した6牌を表にして、数牌（①・②または上記可能な牌）の並びをそのままに左右に分け、それぞれを左端、右端に置く。

【例】東南①②北西 → ①東南北西②

南②西北①東 → ②南西北東①

サイコロの目に該当する者から順に風牌を持っていく（時計の逆回り）。この時、サイコロの目が奇数なら「①」の方から、偶数なら「②」の方から持つていく。

前記で決定した東の場所に東を引いた者が着座、仮東となる。これ以降、それぞれが引いた風牌の場所に着座する。

以上の事を当協会の慣習とする。

\* サイコロ2度振りの場合は、仮東→仮親→起家となる。

### 第15条 洗牌および築牌

1. 牌をよくかき混ぜる行為を洗牌という。
2. 洗牌は全ての牌を裏向けて行う。（手積みの場合）
3. 洗牌後、対局者は各自17幢ずつ牌を積み、これを井桁形に組む。  
これを築牌という。

### 第16条 起家の決定

座位の決定（第14条）により決定した仮東の者がサイコロを振る。出た目の者が仮親となり、サイコロを振る。このサイコロの目に該当する者が起家となる。

### 第17条 競技の開始と段節および終了

1. 競技は起家のサイコロの第一投を以って開始とする。
2. 一局は親のサイコロの第一投を以って開始とする。
3. アガリ、または流局、あるいはチョンボによる終局を以って一局とする。
4. 4人一風を終わるのを一圈とし、二圈終わるのを以って半荘とする。

## 第18条 開門と配牌

1. 1度振りを採用とする。(第5条参照)
2. 開門場所を間違えた場合、荘家の第一打以前に発覚、指摘があれば洗牌からやり直しとするが、以後は当開門場所および配牌を有効として競技を進行する。
3. 親は、対局者全員の配牌が完了した事、ドラが明示され嶺上牌が下ろされている事を確認した後に第一打を行う。

## 第19条 親の順序

親の順序は起家より左廻りに移動する。親の順番間違いは、発覚次第、正当な親に直す。正当でない局は無効とし、その間に点棒の授受があれば、元に戻す。立会人の『注意』・承認を必要とする。

## 第20条 取牌行為

取牌行為は次の5種とする。

- ①〔ツモ〕 ②〔チー〕 ③〔ポン〕 ④〔カン〕 ⑤〔アガリ〕

## 第21条 摸打

1. 摸打の順序は、摸が先で打は後でなければならない。
2. 「摸打の一巡とは、自己の打牌から次回の自己の取牌直前迄とする。
3. 掌中に他の牌を握ったまま摸打をしてはならない。
4. 摸打の行為は利き手のみで行うこと。

## 第22条 自摸(ツモ)

1. ツモとは壁牌から1枚とる行為をいう。
2. ツモの目的でツモ動作行為に入る事をツモ行為の開始とする。壁牌に触れた時点で、「チー・ポン・カン・ロン」の行為ができない。
3. 一旦ツモを開始した者は、その行為を中断、中止することはできない。
4. ツモの行為は、上家の捨て牌行為の完了を確認した後に行う。
5. 先ヅモは、対局者3人がこれとみなし宣告した時点でアガリ放棄となる。

## 第23条 打

1. 打とは、摸した後に任意の牌を1枚河に捨てる行為および、「チー・ポン・カン」の行為完了後に任意の牌を1枚捨てる行為をいう。
2. 打牌が河についた瞬間から捨て牌となり、その後取り戻すことはできない。

## 第24条 捨て牌

1. 捨て牌は左から右へ順に並べて捨てる。
2. 捨て牌は一行を6枚とし、二列目はその下段に、三列目は更にその下に並べる。
3. みだりに捨て牌に触れてはならない。

## 第25条 流局・平局

1. 流局とは、和了者の出なかった局の事をいう。
2. 平局とは、王牌を残し無勝負となった局の事をいう。

## 第26条 連荘と輪荘(流荘)

1. 親が続けて局を行うことを連荘という。  
\* 聴牌の定義は自己の手牌で和了牌が消去されてない形をいう。
2. 親が下家に移動することを輪荘という。
3. 連荘は親の和了(アガリ)と聴牌していた時とし、それ以外は全て輪荘となる。  
(注・チョンボがあった場合、その局はやり直しとし、チョンボをした者が親・子にかかわらず、再競技となる。)
4. 聴牌は宣言する事により認められる。(裸単騎のノーテン宣言も可能)

## 第27条 積み場

1. 連荘および平局の時は、次の局を積み場とし、以後回数と共に増やしていく。
2. 積み場を示すために、オヤは自己の地の右側隅に百点棒を回数と等しく置く。
3. 一本場につき300点をアガリ点に加算する。
4. 子のアガリを以って積み棒は消滅する。

## 第四章 競 技

### 第 28 条 競技行為

1. 発声を必要とする競技行為は、発声を以って開始とし、行為完了を以って終了とする。
2. 対局者は他家の競技行為も全て確認した上で、競技を進行させる責任を相互に持たねばならない。

### 第 29 条 優先順位

競技行為の優先順位は次の通りとする。

1. アガリ 2. ポン・カン 3. チー

### 第 30 条 吃 (チー)

1. チーとは、上家の捨て牌に対してポン、カン、ロンのないことを確認した上で、「チー」と発声し、手中の塔子を開示して上家の捨て牌をその塔子に加え順子を作り、自己の右側へ副露法(第 33 条参照)に従って副露する、任意の 1 枚を捨てる行為をいう。
2. チーの行為を完全に行ったチーに対しては、その後のポン・カン・ロンは反則行為とする。
3. 同時発声の場合は優先順位に従う。この場合のチーは空チーとならない。

### 第 31 条 碰 (ポン)

1. ポンとは、他家の捨てた牌に対し、直ちに「ポン」と発声し、手中の対子を開示し、その牌を加えて刻子を作り、副露法に従って副露する、任意の 1 枚を捨てる行為をいう。
2. ポンの行為を始めた後の、対局者に著しく遅いと認められたロンは反則行為とする。
3. 同時発声の場合は優先順位に従う。

## 第32条 槓(カン)

(カン)は暗槓と明槓の2種類がある。

1. 暗槓とは、自己のツモ番の時、まず「カン」と発声し、手中(自摸牌を含む)にある4枚の同一牌(槓子)を開示し、その内の2枚を伏せて自己の地の右側へ出し、補充牌として王牌末尾牌を1枚取る行為をいう。リーチ後の暗槓は面子構成の変わらない暗槓なら可能(役の増減は問わない)
2. 明槓
  - ①加槓 まず「カン」と発声し、自己の明刻子に手中(自摸牌を含む)より同一牌を加え、補充牌として王牌末尾の牌を1枚取る行為をいう。
  - ②大明槓 他家の捨て牌に対し直ちに「カン」と発声し、手中の暗刻子を開示しその牌を加えて槓子を作り、自己の地の右側に副露法に従って副露する、補充牌として王牌末尾の牌を1枚取る行為をいう。
3. 「口。」の行為を始めた後の、対局者に著しく遅いと認められたロンは反則行為とする。
4. 同時発声の場合は優先順位に従う。
5. 一局中の開槓数は全体で4つまでとする。
6. 槓ドラは槓子の開示が確認された時点で発生、速やかに槓ドラ表示牌を表示する。搶槓(チャンカン)により槓が成立しない時、槓ドラは表示されない。

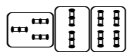
## 第33条 指示牌

1. チー・ポン・カンの指示牌および指示方向を間違え、それを競技中に気付いた場合、全員が同意すれば訂正する。同意がなければ現状を正当として競技を進める。
2. 未訂正中にトラブルが生じた場合は、現状を正当として処理する。

## 第34条 副露牌および副露法

チー・ポン・カンによって地の右側に公開された牌を副露牌という。  
副露法は以下の通りとする。

1. 明順子(チーした牌を横向きにする)



2. 明刻子

上家から



対面から



下家から

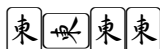


3. 明槓子(大明槓によるもの)

上家から



対面から



下家から





4. 加槓子(加槓牌を指示牌の上に重ねる)

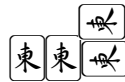
上家から



対面から



下家から



5. 暗槓子(注・暗槓子は副露牌ではない)



6. 自己の地の右側隅に、確定した順に自己から見て手前から奥へと順に、縦に並べる。

### 第35条 立直(リーチ)

1. リーチは、リーチ宣言牌に対してロンがなければ成立する。
2. リーチ宣言は、「リーチ」と発声し、打牌を横に向けて置く。そして供託棒(リーチ棒)として千点棒1本を自分の捨て牌と平行に上に少し離して置く。(この3動作は、一連の動作として行わなければならない。この内1つでも、明らかに欠けていると対局者が認めた場合はリーチ不成立となる。)
3. 門前清であれば、リーチをかける事ができる。  
※ フリテンリーチやツモ番のないリーチもかける事ができる。(海底牌を摸した者はリーチを掛ける事はできない。)
4. リーチ宣言牌に対して、チー・ポン・カンがあった場合は、次巡の打牌を横にする。
5. リーチ棒は以降の和了者が取得する。(但し、南四局が平局となった場合は供託のままとし、計算から除外する)
6. リーチ者は流局時に手牌を公開しなければならない。
7. リーチの取り消しはできない。
8. リーチ後でもアガリの見送りができるが、以後はフリテン扱いとなる。

## 第5章 アガリ

### 第36条 アガリ

1. アガリの形式は次の7種とする。

- ① 11, 123, 123, 123, 123
- ② 11, 123, 123, 123, 111(または、11, 123, 123, 1111 以下これに準ずる。)
- ③ 11, 123, 123, 111, 111
- ④ 11, 123, 111, 111, 111
- ⑤ 11, 111, 111, 111, 111
- ⑥ AA, BB, CC, DD, EE, FF, GG
- ⑦ 十三么九

2. アガリの手段は次の2種類とする。

①自摸和 … 自己のツモにてあがる事。

(注・嶺上牌によるアガリはすべてツモアガリとする)

② 栄和 … 他家の打牌にてあがる事。アタリ牌を捨てた者、槍槓された者を放銃者とする。

3. 和了者は一局に1人とする。(ひとつの牌に2人以上の和了宣言があった場合は、放銃者の下家、対面、上家の順に権利を発する)これを「頭ハネ」ともいう。

4. 摸打の一巡内でのアガリ牌の選択はできない。

### 第37条 和了宣言

1. 和了者は、ツモアガリの場合は「ツモ」、ロンアガリの場合は「ロン」と発声し、手牌を開示する。対局者が確認するまで、手牌を崩さない。

2. ツモアガリの場合は、まずアガリ牌を明示すること。ツモ牌(アガリ牌)を手牌に加えてからの和了宣言もアガリとして認められるが、小符(聴牌形につく点数、符ハネ等)や平和形のアガリの場合は平和役等が認められない。

### 第38条 アガリの確認

1. 他家からのアガリの宣言があった場合は、対局者全員がアガリを確認するまでは、手牌、捨て牌および壁牌を崩さないこと。

2. 他家のアガリおよびアガリ点は、①「ハイ」という返事、②自己の手牌を伏せる事によって確認・了承した事とする。

### 第39条 和程(アガリ役)の複合

共に同居しうる役の複合を認められる。

【例】嶺上開花と海底摸月は複合しない。

### 第40条 振聴牌(フリテン)

1. 自己の捨て牌に和了形を構成できる牌がある聴牌をフリテンという。

2. フリテンの場合のアガリはツモアガリに限る。

## 第六章 計算(収支および得点)

### 第41条 原点

各自の持ち点を30,000点とし、これを原点とする。(対局者は競技開始に先立って自己の持ち点を確かめておく義務がある)

半荘終了時に、四人の合計点が120,000点に満たない時は、そのまま持ち点を有効とする。合計点が120,000点を越える場合は、順位決定後トップ者より超過分を差し引く。

### 第42条 成績表記

得点成績は100点を0.1ポイントに換算し、原点からのプラス・マイナスを成績表に記入する。

【例】持ち点35,800点の2位→+5.8+10.0(順位点)=+15.8

### 第43条 順位点

- 30,000点を越える得点を+、不足する失点をマイナスとする。
- 順位点とは、半荘順位に従って加減算される点であり、本規定では、以下に示す方式を用いる。

1位+30    2位+10    3位▲10    4位▲30

### 第44条 得点計算(1)

- 副底、門前清栄和加符および部分符とツモ符

- 副底……………20符
- 門前清栄和加符……………10符
- 辺張・嵌張および単騎……………2符
- 自摸符……………2符

(注・ツモ符は、門前平和をツモアガリした時以外は全て認められる)

- 組み合わせに基づく部分符は以下の通り。

		中張牌	老頭牌 客風牌	翻牌
対子		0	0	2符
	明刻	2符	4符	4符
刻子	暗刻	4符	8符	8符
	明刻	8符	16符	16符
槓子	暗刻	16符	32符	32符

## 2. 連底の計算

副底、門前清栄和加符、部分符、自摸符を合計したものを連底といい、計算は次の通りする。

### 1 門前清栄和

副底＋門前清栄和加符＋部分符

### 2 門前清自摸和

副底＋自摸符＋部分符

### 3 栄和(副露面子のあるもの)

副底＋部分符

### 4 自摸和(副露面子のあるもの)

副底＋自摸符＋部分符

3. 連底は1の位の端数を10の位に切り上げる。

4. 点数計算の慣例により、副露した平和形栄和には、副底に10符を加える。

## 第45条 得点計算(2)翻の計算

第44条に従って求めた数字に〈2の翻数乗〉を掛け算してアガリ点を求める。

翻数には場ゾロの2翻を加える。

## 第46条 得点の計算および授受

1. 得点は必ず、最も高い点に計算する。(高点法)

2. 点棒の授受は、間違いがないように各自で責任を持って確認し合う。

3. ロンアガリは放銃者が三家分を1人で払い(一家包)、ツモアガリは三家が各自の点数分を払う(三家包)。

4. アガリ点計算及び点棒の授受は、次局の洗牌に入る前に行うこと。

5. アガリ点の申告は和了者がすることを原則とする。

6. ツモアガリの時は、子一人の支払い点、親の支払い点の順に申告し、積み棒がある時は更にそれを加えた点数を申告すること。

【例】一本場の時 「1300・2600 は 1400・2700」

7. 点棒の渡し間違いが起きた場合、その半荘終了直後までに判明した時は、対局者が合意した場合のみ、直すことができる。立会人の『注意』承認を必要とする。

## 第47条 競技順位

競技順位は、競技中の得失点と順位点を加えた合計点とし、合計得点の多少によって順位を決定する。

## 第48条 満貫

満貫は次の四種とする。

1. 満貫……………30符以上の六翻と七翻  
散家 8,000点 荘家 12,000点
2. 跳満……………20符以上の八翻と九翻  
散家 12,000点 荘家 18,000点
3. 倍満……………20符以上の十翻から十二翻  
散家 16,000点 荘家 24,000点
4. 三倍満……………20符以上の十三翻以上  
散家 24,000点 荘家 36,000点
5. 四倍満……………役満  
散家 32,000点 荘家 48,000点

## 第7章 罰則

### 第49条 罰の種類

1. 罰はチョンボとアガリ放棄の2種類とする。
2. アガリ放棄となった者は、チー・ポン・カン・リーチの権利も失う。これに反した場合はチョンボとなる。
3. アガリ放棄の宣言(指摘)はすみやかにいき、対局者3人の異論が直後になければ成立する。(立会人の承認の上)

### 第50条 多牌と少牌

1. 槓のない時の手牌が12枚以下を少牌、14枚以上を多牌という。
2. 多牌・少牌の者はアガリ放棄となる。

### 第51条 先ツモ

先ツモをした者はアガリ放棄となる。

### 第52条 牌の呼称および誤称

1. 打牌の際、牌の呼称をしてはいけない。
2. 打牌の誤称により、アガリを宣言した場合、そのアガリが正当なものでなかった時は、アガリを宣言した者のチョンボとなる。

### 第53条 空行為

1. 空チーとは、チーの発声にて副露していない場合をいう。その他の空行為も準ずる。
2. 空チー・空ポン・空カンはアガリ放棄とする。(食い替えの行為も準ずる。)
3. ツモ又はロンの発声のみにて、手牌を公開していない場合は、アガリ放棄とする。

#### 第53条の2項 発声間違い

「ツモ」・「ロン」と発声(アガリ宣言)または「チー・ポン・カン」するべきところを、間違えて別の言葉を発した場合は、立会人より『注意』の上、訂正を認める。

#### 第53条の3項 無発声行為

発声行為(リーチを除く)を黙って行った場合は、立会人より『注意』の上、その行為を認める。動作が先で、発声明らかに遅れた場合も同じである。

### 第54条 錯行為

1. 錯チーとは、順子とならないのに順子として副露した場合をいう。その他の錯行為もこれに準ずる。(打牌以前であれば訂正可能)
2. 錯チー・錯ポン・錯カンはアガリ放棄とする。

## 第55条 チョンボ

1. 正当でないアガリを宣言し、手牌を公開した場合はチョンボとなる。  
(ノーテンリーチは流局時チョンボとなる。)
2. 競技続行を不可能にした場合はチョンボとなる。
3. 正規のアガリであっても、他家が確認する前に崩してアガリを不明にした場合もチョンボとなる。(裏ドラが不明になった時、山を崩した当事者がチョンボ)
4. チョンボ時に正当なアガリがあれば、その罰を免れる。
5. チョンボ者が複数の場合、全て罰を受ける。
6. チョンボをした者は、親・子にかかわらず、自己のトータルポイントから40ポイントを減算する。
7. チョンボがあった局は、チョンボ者が親・子にかかわらず、その局をやり直す。(積み棒は増えない。)

## 第8章 包

### 第56条 包則

本競技規定では、打牌に対する制約を設けない。

## 第9章 和程

### 第57条 一翻役

- 1 門前清自摸和◎
- 2 立直◎
- 3 一発◎(一発役は立直に付属し、単独のアガリ役ではない。一発の権利を有する時、槍槓で和了した場合、槍槓時は槓が不成立なので一発と槍槓は複合するが、同じ理由により槓ドラはのらない。また、錯行為などにより消滅する。)
- 4 役牌(翻牌)
- 5 門前平和◎(自摸アガリの場合は、ツモ符を付けず、20符《連底》計算とし、門前清自摸和と複合する。)
- 6 断么九
- 7 一盃口◎
- 8 海底摸月
- 9 河底撈魚
- 10 槍槓
- 11 嶺上開花

(注)◎印は門前に限る。(以下同様)

## 第58条 二翻役

- 1 ダブル立直◎
- 2 連風牌
- 3 対々和
- 4 三暗刻
- 5 三色同刻
- 6 三槓子
- 7 小三元(個々の翻数は含まない)
- 8 混老頭
- 9 三色同順※
- 10 一気通貫※
- 11 全帯么九※
- 12 七対子◎(基本点は、散家 1,600 荘家 2,400)

(注)※印は一組でも副露すると、喰い下がり一翻となる。

## 第59条 三翻役

- 1 二盃口◎
- 2 混一色※
- 3 純全帯么九※

(注)※印は一組でも副露すると、喰い下がり二翻となる。

## 第60条 六翻役

清一色※

(注)※印は一組でも副露すると、喰い下がり五翻となる。



## 第61条 役満

- 1 天和◎
- 2 地和◎
- 3 十三么九(国士無双)◎
- 4 四暗刻◎
- 5 大三元
- 6 緑一色(緑發が入ってなくてもよい)
- 7 字一色
- 8 小四喜
- 9 大四喜
- 10 清老頭
- 11 四槓子
- 12 九蓮宝燈◎

(注)◎は門前役満による。

## 第62条 一局の最高得点

一局の最高アガリ点は、子 32,000 点、親 48,000 点を限度とする。(積み棒は含まず)

## 付則

- 1 このルールを理解して自ら審判たり得るように努めること。
- 2 対局者は、常に競技がスムーズに進行するように心掛けなければならない。
- 3 対局中は中座しないように心掛けること。
- 4 対局者は、対局中に見苦しい態度で競技してはならない。
- 5 対局中のトラブル等は、全て立会人の裁定に従うこと。
- 6 立会人は、いかなるトラブルでも裁定し得る念を持って立会に臨まなければならない。
- 7 河の外に出たサイコロは、原則として振り直しとするが、他三家が認めた場合はそのまま進行する。(手積み卓の時)
- 8 本規定には、見せ牌に関する規制はないが、対局者は、対局中見えるべきでない牌が過失などにより見えてしまわないように心掛ける。
- 9 最高位戦選手は、本規定に則り、真剣・公正に対局を行わなくてはならない。本規定を無視し風紀を著しく乱した者は、警告・出場停止・除名等の処分を受けることがある。
- 10 親の第1打は、ゲームの開始である。責任と義務をもち競技開始の行動をする。そして、常に真摯ある態度で競技する事。

### 【全自動卓使用上の注意】

- 1 一局の途中で捨て牌等を崩してしまった場合、有責者が明確ならば、その者のチョンボとなる。
- 2 投サイは、壁牌が上がりきった後に行う。それ以前の投サイおよび不完全な投サイは、やり直しの請求があればそれに従う。
- 3 次局の親は、点棒の授受が済み洗牌完了確認後、セットボタンを押す。そして速やかに次局にうつる。
- 4 リーチ棒はリーチをかけた者がわかるように丁寧に置くこと。親番表示のない全自動卓の場合は、チップ等を親マークとして使用する。

2000年1月1日改定

制定:最高位戦日本プロ麻雀協会